BRIGHTIS™

ブライティス

Thou,the one chosen by the Elements.
We pray you use your empowering strength with your righteous heart, to bring peace and shine eternally.

PlayStation

ARC Entertainment

目次

04 ヘキサルキア遺跡群
06 キャラクター紹介

基本操作編
10 ゲームの始め方
14 コントローラの使い方
16 戦闘画面の見方
17 アクション解説
20 メニュー画面の見方
21 ステータス解説
27 セーブ＆ロード
28 ポケットステーションの使い方

上級操作編
34 剣を使った攻撃
38 魔法を使った攻撃
40 アイテムの使い方
42 フィールドの歩き方
46 冒険のヒント

CONTENTS

お問い合わせ先：（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント　インフォメーションセンター TEL 03-3475-7444
ゲームの内容や裏技などに関するご質問にはお答えできません。あらかじめご了承ください。

For Japan Only | プレイヤー 1人 | メモリーカード 1ブロック | PocketStation対応 | メモリーカード +9~ブロック | アナログコントローラ対応

SCPS 10105

Brightis

Thou,the one chosen by the Elements.
We pray you use your empowering strength with your righteous heart,
to bring peace and shine eternally.

Playing Manual

プロローグ

Prologue

element：光のエネルギーを蓄積し、闇を照らす力を持つ不思議な水晶。この世界の究極のエネルギー資源である。闇の魔力に封じられたものを解き放つ力も併せ持っている。純度と大きさによって力が異なり、最大級の大きさを持つ「グローバルエレメント」は、闇の力を封印するといわれている……

光と闇の戦い
運命は一人の男に託された…

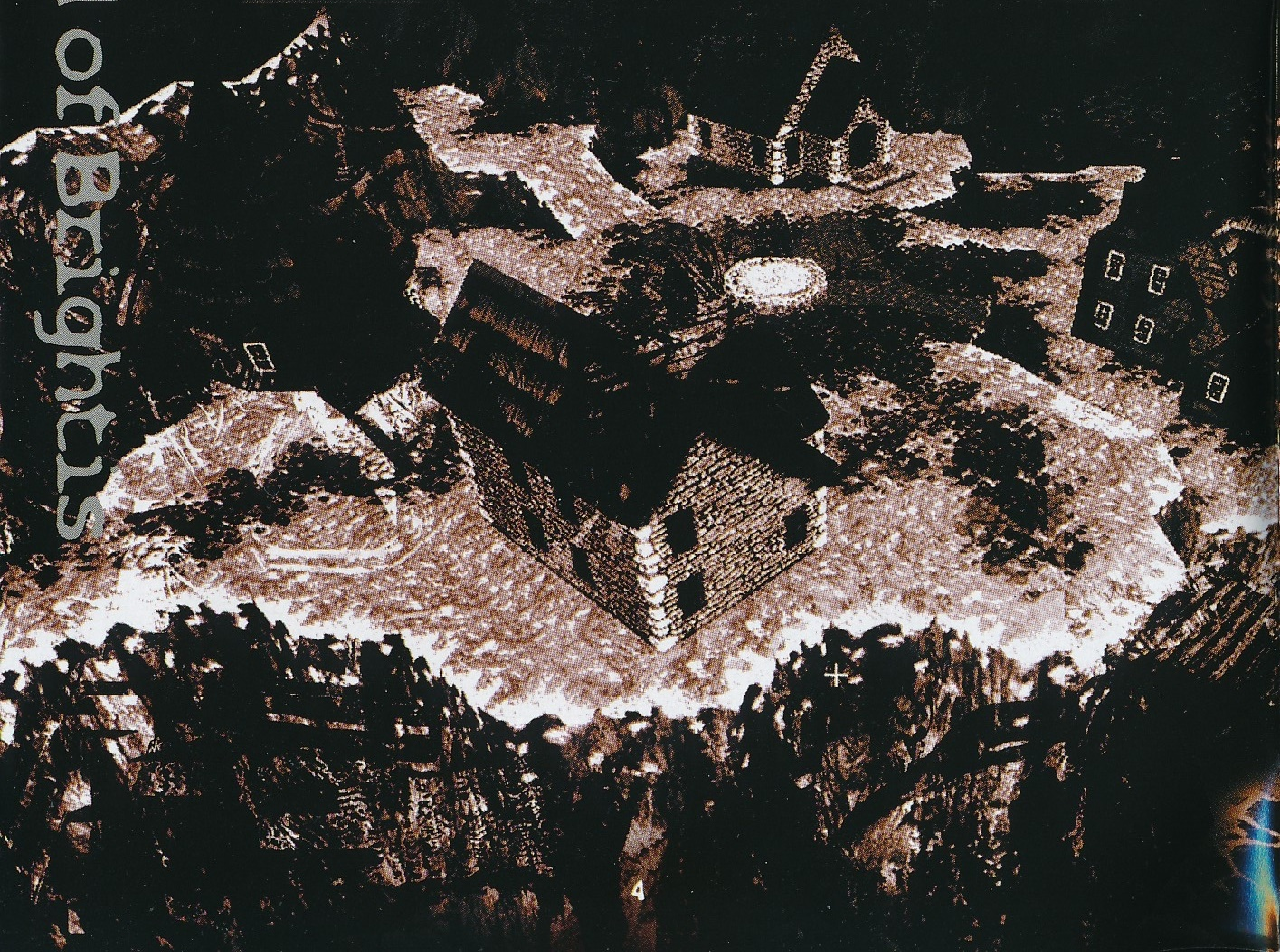
戦乱に明け暮れた「バルジ帝国」は、
新大陸「ウル・ノルド」の地に
魔力を生み出す秘石「エレメント」を発見。
人々は帝国の発展とさらなる繁栄を感じていた。
しかし、それは禁断の扉を開く結果を招く……
突如あらわれた魔族「ノーグル」。
古代の遺跡から蘇った闇からの使者は、
大いなる力を持つ秘石「ダークエレメント」を復活させ、
世界を再び魔族のものにしようと目論んでいた。
事態を重く見た軍部は掃討部隊を向かわせるが、
魔族の強大な力に対してなす術もなかった。
もはや魔族の力に対抗するには、
この地のどこかに隠されているという
魔力を封じる力を持つ秘石
4つの「グローバルエレメント」を使うしかない。

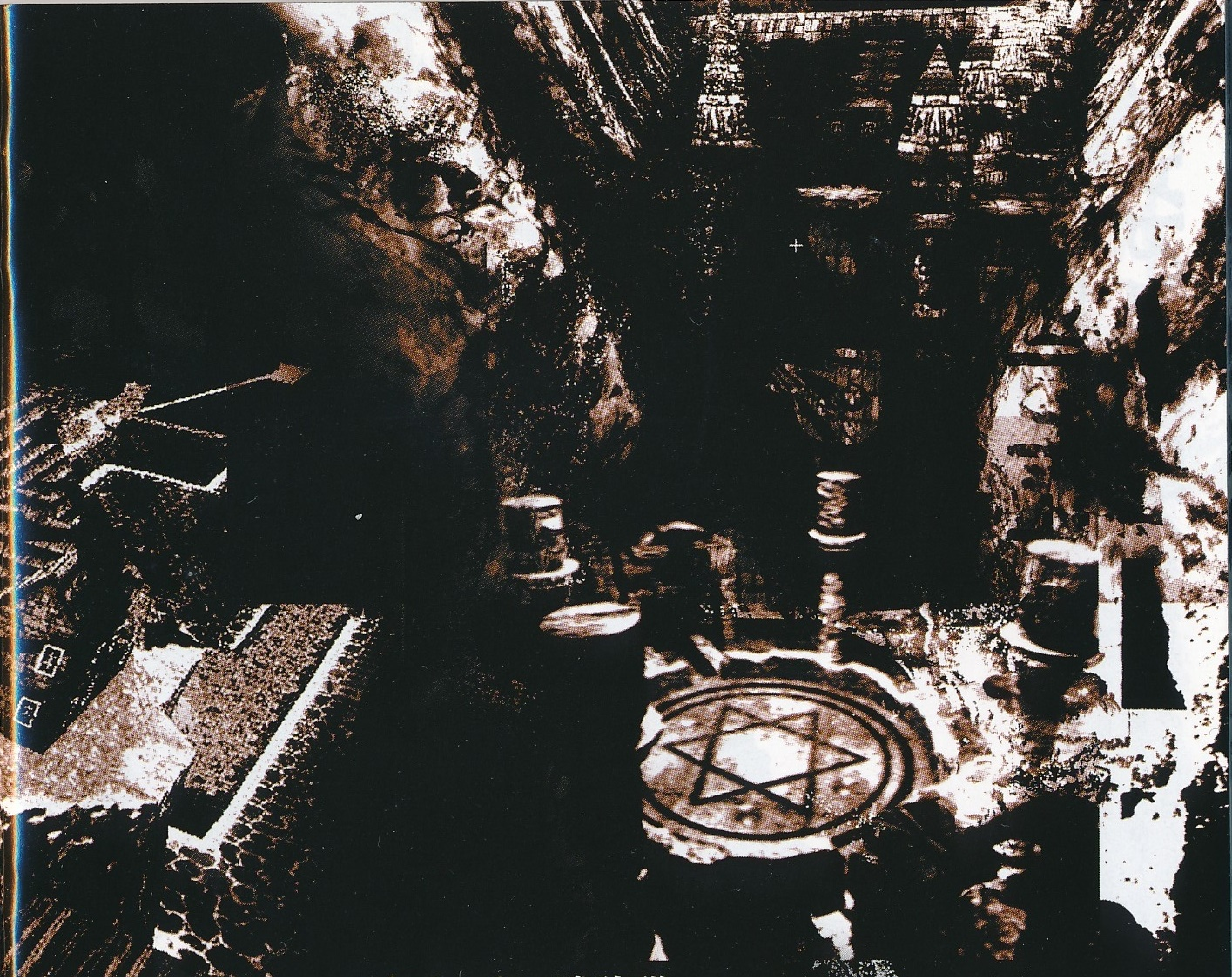
人間と魔族との生存をかけた戦い……

生き残るためには「グローバルエレメント」を見つけ出し、
魔族を再び闇へと封印するほかないのだ……

エルサード

「ウル・ノルド」の上陸起点に築かれた街。以前は大勢の入植者や軍人で賑わっていたが、いまでは「ヘキサルキア遺跡群」から逃げ帰った軍人や本国に帰ることができずに残された人々がわずかに生活しているだけである。





ヘキサルキア遺跡群

「ウル・ノルド」全域に散らばるかつての文明の遺産ともいえる場所。中央に位置するヘキサルキア城の周囲にいくつもの遺跡が存在している。「エレメント」の多くはこの遺跡群の中から発掘され、そのどこかに伝説の「グローバルエレメント」も隠されているといわれている。

CHARACTER

人類の繁栄を夢見て大勢の人々が新大陸へ赴いた。だが、現実の世界はそれとは遥かにかけ離れた姿を見せる。新大陸に立つ者、その誰もが運命の荒波に翻弄されていた……

アル・テッド

「第二次派遣隊」として「ノーグル」掃討に加わった剣士。純粋な軍人ではなく、金のために戦う、いわゆる傭兵である。戦闘経験は浅く、兵士としての腕もまだまだ未熟なため、精鋭揃いの「第二次派遣隊」においては後方支援の役目についていた。おかげで九死に一生を得るが、それはこれから始まる戦いの序曲に過ぎなかった。

人類
mankind

魔女

本名、年齢、出生などそのすべてが謎に包まれた女。遺跡の中に眠るエレメントと魔法の研究のために「エルサード」にとどまっている。

カペラ

「エルサード」の街はずれに住む女狩人。近辺の地理や状況に詳しく、自然や動物の変化にも敏感で「ノーグル」の出現をいち早く察知していた。

魔族

ENEMY

古の魔族ノーグル

全知全能を求める謎の魔導師「アルクトゥルス」、
魔王の娘と呼ばれている女召喚士
「ギュディ」、闇の神官の後を継いだ
巨漢の暗黒司祭「ラサルハーグ」の
3人をして魔族三賢者と呼ばれている。

基本操作

BASIC MANUAL

BRIGHTIS

ブライティス

"Thou,the one chosen by the Elements,
We pray you use your empowering strength with your righteous heart, to bring peace and shine eternally."

ゲームの始め方

information

ゲームの紹介

「ブライティス」は、3D空間を自由に進んでいくアクションRPGです。プレイヤーは主人公に成り代わり、「ウル・ノルド」に散らばる遺跡の中を自分の足と剣の技を駆使して進んでいかなければなりません。敵と戦うことによって自身の能力も上昇していきますが、剣の技を教えてくれる軍人たちから独自の攻撃技術を習得することもこのゲームの特徴です。ときには走り、ときには跳び越え、といったアクションもマスターすれば、ゲームの面白味は2倍にも3倍にもなるでしょう。行く手を阻むのは、魔族「ノーグル」ばかりではありません。迷宮に仕掛けられたワナや落ちると大ダメージを被る細い足場などに注意しなければ目的を達成することはできません。

intention

ゲームの目的

この世界のどこかに隠されているという4つの「グローバルエレメント」を探し出し、「ダークエレメント」の力によって「ノーグル」たちを封印するのがプレイヤーに課せられた使命です。ただし、「グローバルエレメント」を手に入れるには、「ウル・ノルド」に点在する遺跡をくまなくまわる必要があります。また、クリアに要した時間やレベルなどによってプレイヤーのランクが変わってきます。(➡49ページ)

flow

ゲームの流れ

主人公は最初、敵の本拠地ともいえる「ヘキサルキア城」から「エルサード」の街へ逃げ帰ってきます。「エルサード」は体力の回復や技の習得、新たな情報の入手ができる場所なので、この街を起点として各遺跡の探索に出発します。ゲームの後半になればなるほど強大な敵と出会うため、いまの自分のレベルでは勝つことができないと判断したら「エルサード」に戻り、武器や防具を買い替えたり、新たな剣の技を習得するといいでしょう。また、「ブライティス・ポケット」(➡28ページ)をプレーすることでスキルポイントやアイテムを得ることができます。

武器、防具強化、技の習得

遺跡探索　⬅スキルポイント、アイテムの獲得

エレメント

Game Start

ゲームの開始

プレイステーション本体にディスクを正しくセットして電源を入れてください。オープニングが終了すると画面に「PUSH START BUTTON」と表示されますので、STARTボタンを押してください。モードセレクト画面(➡13ページ)に切り替わります。

Game Over

ゲームオーバー

主人公のHP(ヒットポイント)ゲージがゼロになるとゲームオーバーとなり、最後にセーブした場所(➡27ページ)からやり直しになります。ヒットポイントは、敵の攻撃を受けたり、崖から落ちたり、ステータス異常になると減っていきます。

Mode Select

モードセレクト

✣ New Game（ニューゲーム）

ゲームを最初から始める場合に選択します。

✣ Continue（コンティニュー）

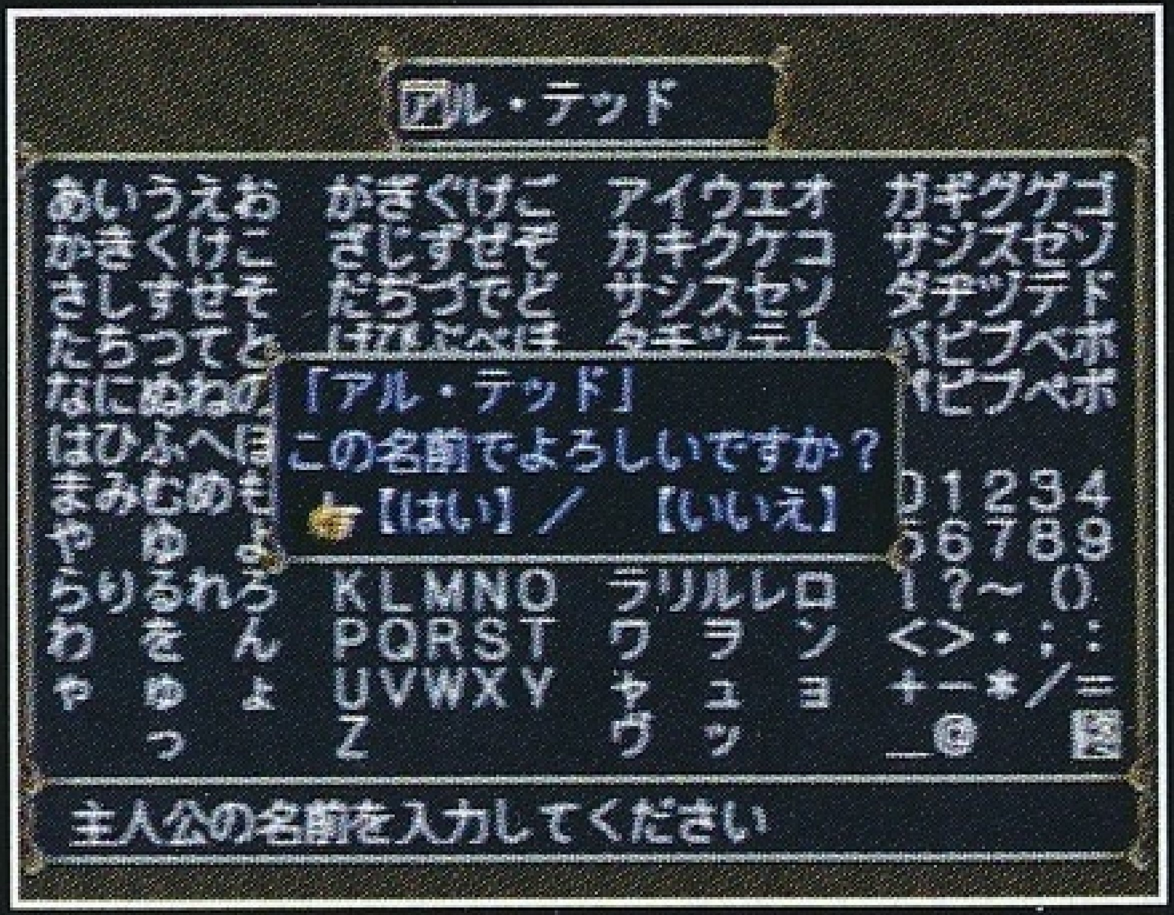
セーブデータを使って前回の続きから始める場合に選択します。セーブデータを作るにはメモリーカードが必要です。（➡27ページ）

✣ PocketStation（ポケットステーション）

PocketStation（ポケットステーション）を使ってミニゲームをプレーすることができます。（➡28ページ）

✣ 名前の入力

New Gameを選択すると主人公の名前を入力する画面になります。方向キーでカーソルを移動し、◎ボタンで入力したい文字を決定します。間違った場合は、L1, L2, △, □ボタンを押せば1文字ずつ削除することができます。なにも入力せずに「終」を選択すると名前が「アル・テッド」になります。



※メモリーカード、PocketStation（ポケットステーション）は別売りです。

コントローラの使い方

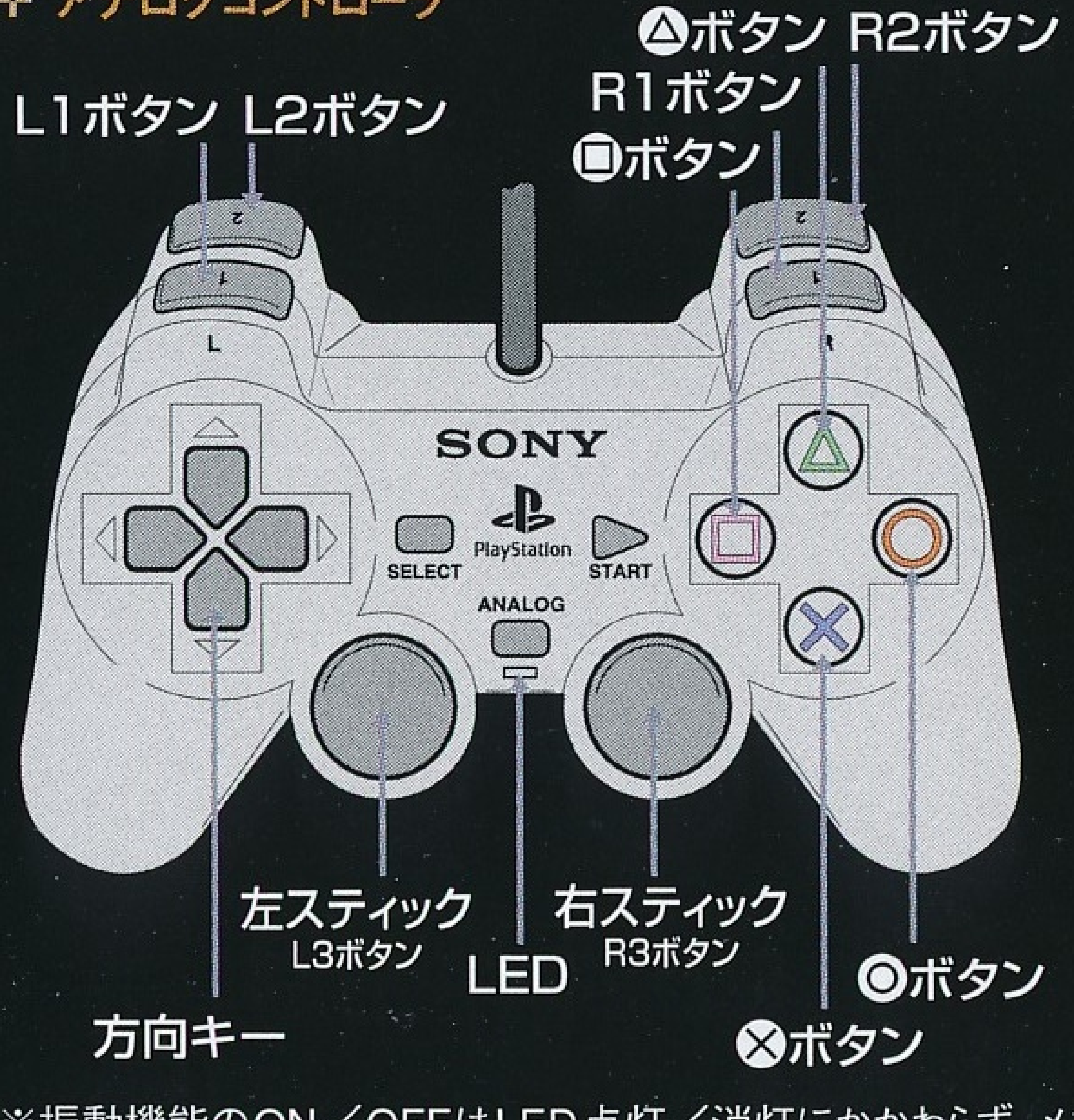
Controller

コントローラ

「ブライティス」の基本操作は戦闘画面とメニュー画面のふたつにわけることができます。各ボタンの利用方法は下図と右ページの一覧を参照してください。

メニュー画面で使用するボタンについては、「メニュー画面」と表記してあります。また、アナログコントローラのみに対応しているボタンは「アナログのみ」と表記してあります。

＋ アナログコントローラ



＋ コントローラ

※振動機能のON／OFFはLED点灯／消灯にかかわらず、メニュー画面のコントローラ設定でおこないます。
※振動機能をONにして、LEDが点灯している時のみ振動します。

Key Configuration

操作説明

◎ボタン（アクションボタン）
- 連携攻撃（＋⊗ボタン）
- 溜め攻撃
- 話す
- 看板や張り紙を見る
- アイテムを拾う
- 宝箱を開ける
- キーエレメントを使う
- 決定「メニュー画面」

⊗ボタン（アタックボタン）
- 剣の使用
- コマンド攻撃（＋方向キー）
- キャンセル「メニュー画面」

□ボタン（ジャンプボタン）
- ジャンプ

△ボタン（アイテムボタン）アイテムセット時
- 魔法の使用
- アイテムの使用
- アイコンの選択（＋方向キー）

方向キー
- ダッシュ移動
- 方向変換 アナログのみ

L1ボタン
- カメラ左回転

R1ボタン
- カメラ右回転

L2ボタン
- スロー移動（＋方向キー）

R2ボタン
- 防御

STARTボタン
- メニュー画面表示（➡20ページ）

SELECTボタン
- 視点変更「自在視点」（➡19ページ）

アナログモードスイッチ アナログのみ
- アナログモードの切り替え

左スティック（L3ボタン） アナログのみ
- スロー移動〜ダッシュ移動
- 視点変更「自在視点」（すばやく2回押す）

右スティック（R3ボタン） アナログのみ
- カメラ位置の変更

※ボタンの割り当てはシステム設定のキーコンフィグで変更することができます。

戦闘画面の見方

HPゲージ 1 棒状に伸びた赤いゲージは、プレイヤーの体力（ヒットポイント）をあらわしています。敵の攻撃を受けたり崖から落ちたりすると少しずつ赤い部分が短くなり、すべてなくなった場合はGAME OVERとなります。

MPゲージ 2 球状の青いゲージは、プレイヤーのMP（マジックポイント）をあらわしています。HPゲージと違ってMPゲージはゼロになってもGAME OVERにはなりません。時間がたつとMPは少しずつ回復していきます。

ライトゲージ 3 棒状に伸びた黄色のゲージは、プレイヤーの持つエレメントの光のエネルギーの残りを示しています。ダンジョンなど、暗いところに入ると時間の経過とともにゲージが減っていきますが、たいまつの近くやエレメントを置く台座で光のエネルギーを補給することができます。また、ゲージ上に表示されるアイコンは、現在プレイヤーが持っているキーエレメントの数をあらわしています。

エネミーHPゲージ 4 プレイヤーのHPゲージと同様で、敵キャラクターのHP（ヒットポイント）をあらわしています。表示されているゲージは、プレイヤーが最後に攻撃を加えた敵キャラクターのもので、これがゼロになると敵キャラクターは消滅します。

コンパス 5 プレイヤーがどの方向を向いているかをあらわしています。コンパスの尖った先が、真上を指しているときが北を向いた状態となっています。アイテムボタンで表示することができるマップ（➡42ページ）とあわせて使うといいでしょう。

アイコンゲージ 6 プレイヤーが現在セットしているアイテムを表示しています。アイテムボタンでアイテムを使用することができ、アイコン設定（➡23ページ）をすることで戦闘中にもアイテムの切り替えをすることができます。

ACTION 1

アクション解説

プレイヤーが自由自在に3D空間を動きまわり、敵に対して効果的な攻撃を加えられるようになるためには、様々なアクションを把握しなければなりません。「ブライティス」では剣による攻撃がもっとも重要なアクションになります。複数のボタンと方向キーによってくり出される多種多様なアクションを使いこなせるようになりましょう。

アクション（◎ボタン）

◎ボタンは場面ごとに適切なアクションをし、攻撃もできるボタンです。

✣ 剣撃（溜め技）

◎ボタンを押す長さによって6種類の技を出すことができます。（➡36ページ）

✣ 剣舞（連続技）

◎ボタンと⊗ボタンを組み合わせて使うことで5種類の技を出すことができます。（➡37ページ）

- **✣ 話す（読む）**
- **✣ アイテムを取る**
- **✣ 宝箱を開ける**
- **✣ キーエレメントを使う**
- **✣ レバーを動かす**

※戦闘画面やメニュー画面での選択時の「決定」にも使用します。

攻撃（⊗ボタン）

⊗ボタンはおもに攻撃に使用するボタンです。

✢ 基本技

⊗ボタンと方向キー、ジャンプボタンなどと組み合わせて5種類の技を出すことができます。（➡36ページ）

✢ 剣技（コマンド技）

⊗ボタンと方向キーを組み合わせたコマンドによって5種類の技を出すことができます。（➡36ページ）

※戦闘画面やメニュー画面での選択時の「キャンセル」にも使用します。

ジャンプ（□ボタン）

□ボタンはジャンプボタンです。ダッシュ移動をしながらジャンプすると若干、飛距離が伸びます。

✢ ジャンプ

谷を飛び越えたり、空中を浮遊する足場から足場へと移動する際に使用します。ダッシュ移動が難しい場合は、足場のギリギリまで通常移動で近づいてからジャンプしてください。

アイテム＆魔法（△ボタン）

△ボタンはアイテムと魔法を使用するボタンです。

＋ アイテムを使う

アイテムゲージに表示されているアイテムを使用します。永久アイテムは何度でも使えますが、消費アイテムは残りがなくなると使えなくなります。

＋ 魔法を使う

アイテムゲージに表示されている魔法を使用します。MPゲージにマジックポイントが残っていない場合は魔法は使えません。

視点変更（SELECTボタン）

SELECTボタンを押すと視点が変更され「自在視点」となります。

＋ 「自在視点」

主人公の立っている位置を中心に上下左右、360度を見渡すことができます。「自在視点」使用時は無防備となるので注意してください。隠されたトラップやアイテムはこの視点で見つけることができます。もう一度SELECTボタンを押すと視点が戻ります。

メニュー画面の見方

アイコン 1 メニュー画面には6種類の項目があります。アイコンは、現在どの項目を表示しているかをあらわしています。

Lv（レベル） 2 プレイヤーのレベルをあらわしています。EXP（経験値）を得ることでレベルは上がっていきます。

HP（ヒットポイント） 3 プレイヤーの体力をあらわしています。この数字がゼロになるとゲームオーバーになります。

MP（マジックポイント） 4 プレイヤーの魔力をあらわしています。数字がゼロの状態や使用する魔法に必要なマジックポイントが残っていない場合は、魔法は使えません。

STR（ストレングス） 5 プレイヤーの攻撃力をあらわしています。

INT（インテリジェンス） 6 プレイヤーの魔法の攻撃力をあらわしています。

DEF（ディフェンス） 7 プレイヤーの防御力をあらわしています。

MGR（マジックリフレクション） 8 プレイヤーの魔法に対する防御力をあらわしています。

必要EXP、累積EXP（◎ボタンで切り替え） 9 プレイヤーの経験値をあらわしています。必要EXPは、次のレベルに必要な経験値をあらわしています。

SKILL、累積SKL（◎ボタンで切り替え） 10 プレイヤーが獲得したスキルポイントをあらわしています。SKILLは技修得時に使うことのできるスキルポイントをあらわしています。

GOLD 11 プレイヤーの所持しているゴールドをあらわします。

魔法 12 プレイヤーが使える魔法をあらわしています。

装備 13 プレイヤーが現在装備している武器、防具、リングなどを表示しています。

場所 14 プレイヤーの現在いる地名をあらわしています。

プレイ時間 15 ゲームをスタートしてからのトータル時間をあらわしています。イベントは、この時間を基準にし発生することがあります。また、エンディングを迎えたときにこの「プレイ時間」によって、プレイヤーのランクが判定されます。

STATUS

ステータス解説

メニュー画面では、◎ボタン(決定)と⊗ボタン(キャンセル)方向キー以外のボタンは使いません。メニュー画面の切り替えには、右上のアイコンを選択します。

ステータス

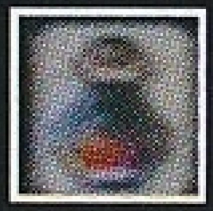
プレイヤーの状態や次のレベルに必要なEXP(経験値)などを確認することができます。

✛ ステータスの上がり方

敵を倒すことによって得られる経験値が一定の数値を越えると主人公のレベルがアップします。レベルがアップすると各ステータスも上昇し、剣の攻撃力、魔法の効果も大きくなります。次のレベルに必要な経験値は「ステータス」画面で確認することができます。

✛ スキルについて

剣の技を「習得」するためには「スキルポイント」が必要です。自分の攻撃が当たったときに出る数字が「スキルポイント」で、経験値と違って敵を完全に倒す必要はありません。使う技によって得られる「スキルポイント」が変わり、高度な技を使えばより多くの「スキルポイント」を獲得することができます。(➡35ページ)

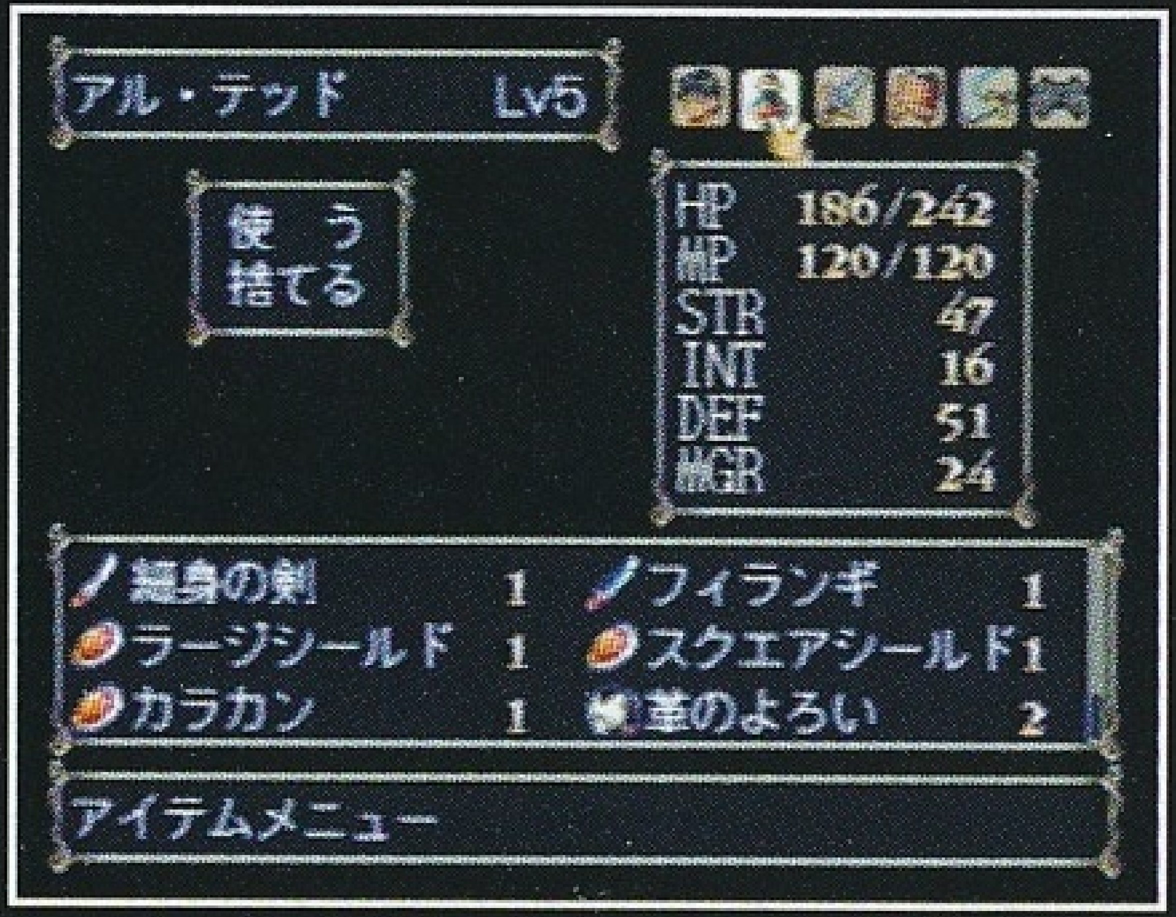


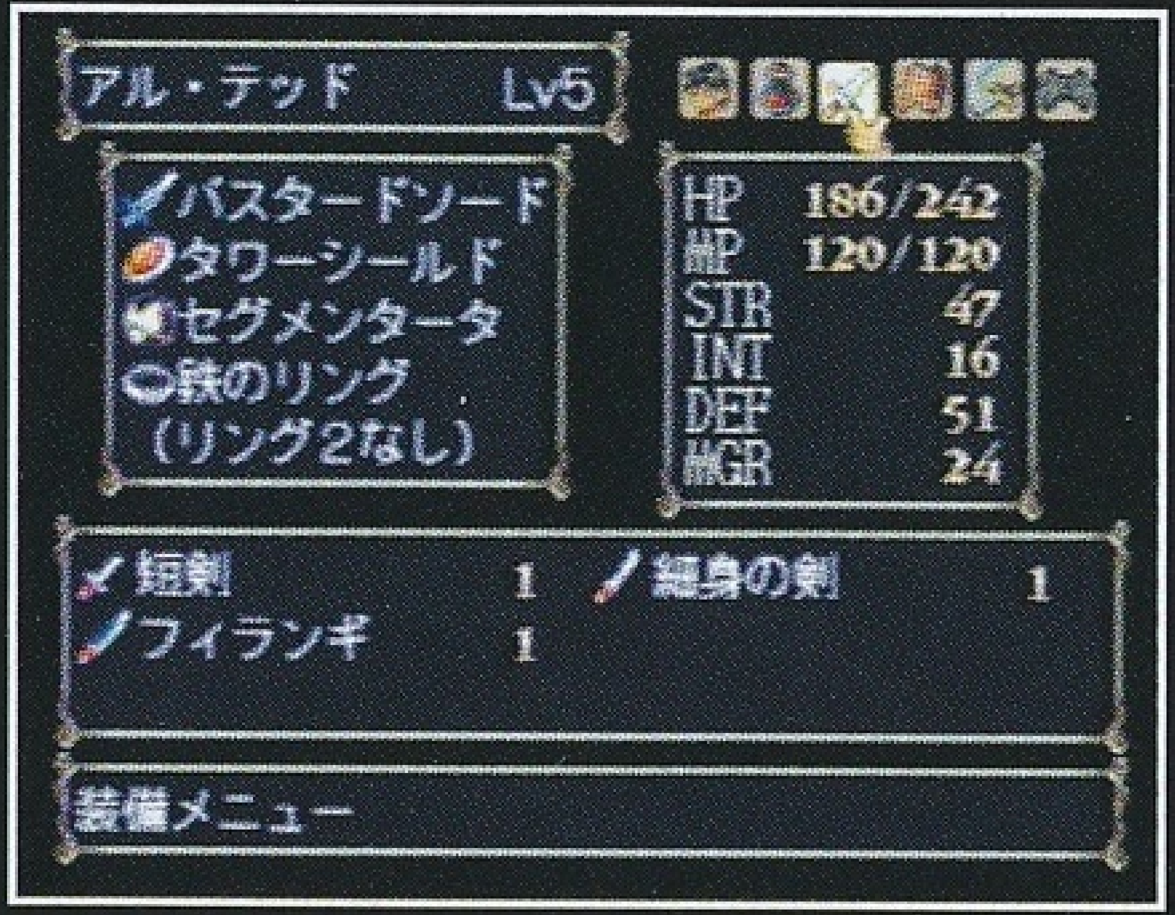
アイテムメニュー

所持しているアイテムを使用したり捨てたりすることができます。アイテムには消費アイテムと永久アイテムがあります。永久アイテムは何度使用してもなくなることはありません。

装備メニュー

武器や防具などの装備アイテムを装備したりはずしたりすることができます。初期装備の武器と防具は売ることができません。





アイコン設定

アイテムをアイコンとして登録することによって、戦闘中などに簡単に使用することができます。戦闘中に△ボタンを押したまま方向キーを動かすと登録したアイテムを選択できるようになります。

道具1 1 消費アイテムを登録することができます。消費アイテムは数に限りがあるので、所持している消費アイテムを使いきった場合は、アイコンがなくなります。

道具2 2 永久アイテムを登録することができます。永久アイテムは使用回数に制限がないので何度も使うことができます。

魔法 3 獲得した魔法を登録することができます。魔法を獲得していない場合は登録することができません。

削除 4 アイコン設定エリアに登録したアイコンを削除します。一度削除して、別の位置に再度登録することもできます。

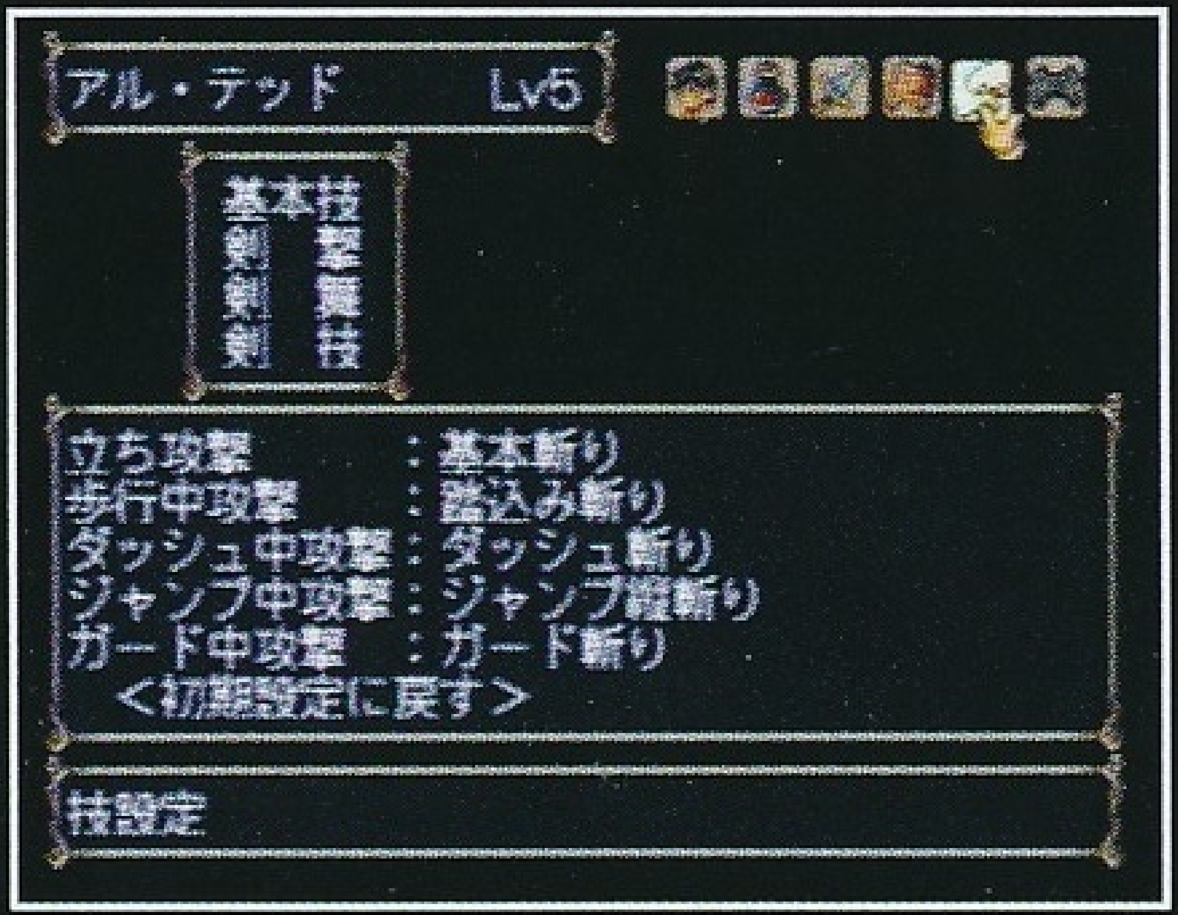
アイコン設定エリア 5 選んだアイテムや魔法を登録する場所です。戦闘中にこのエリアを上下左右に移動させてアイコンを選択します。

技設定

剣を使った基本技、剣撃、剣舞、剣技の登録と設定に使います。（基本の技、ボタン溜め技、ボタン連携技、コマンド入力技）については36ページで詳しく解説しています。

✢ 剣攻撃の登録と削除

剣を使った攻撃を登録するには、登録したい技を「習得」しておく必要があります。「習得」していない技は登録することができません。また、技にはたくさんの種類がありますが、登録できる数に制限があります。敵の特徴にあわせて、実際に使う技を入れ替えるといいでしょう。削除を使うと、登録した技をいったんはずしておくことができます。



✢ 基本技

基本技は主人公が最初から使える剣の技です。攻撃ボタン(⊗ボタン)と各ボタンの組み合わせによって最大で5種類の技を登録することができます。

✢ 剣撃(ボタン溜め技)

剣撃はアクションボタン(◎ボタン)を押し続けることで出すことができる技です。押している時間が長ければ長いほど強力な技を使うことができ、最大で8秒まで溜める技を使うことができます。

✢ 剣舞(ボタン連携技)

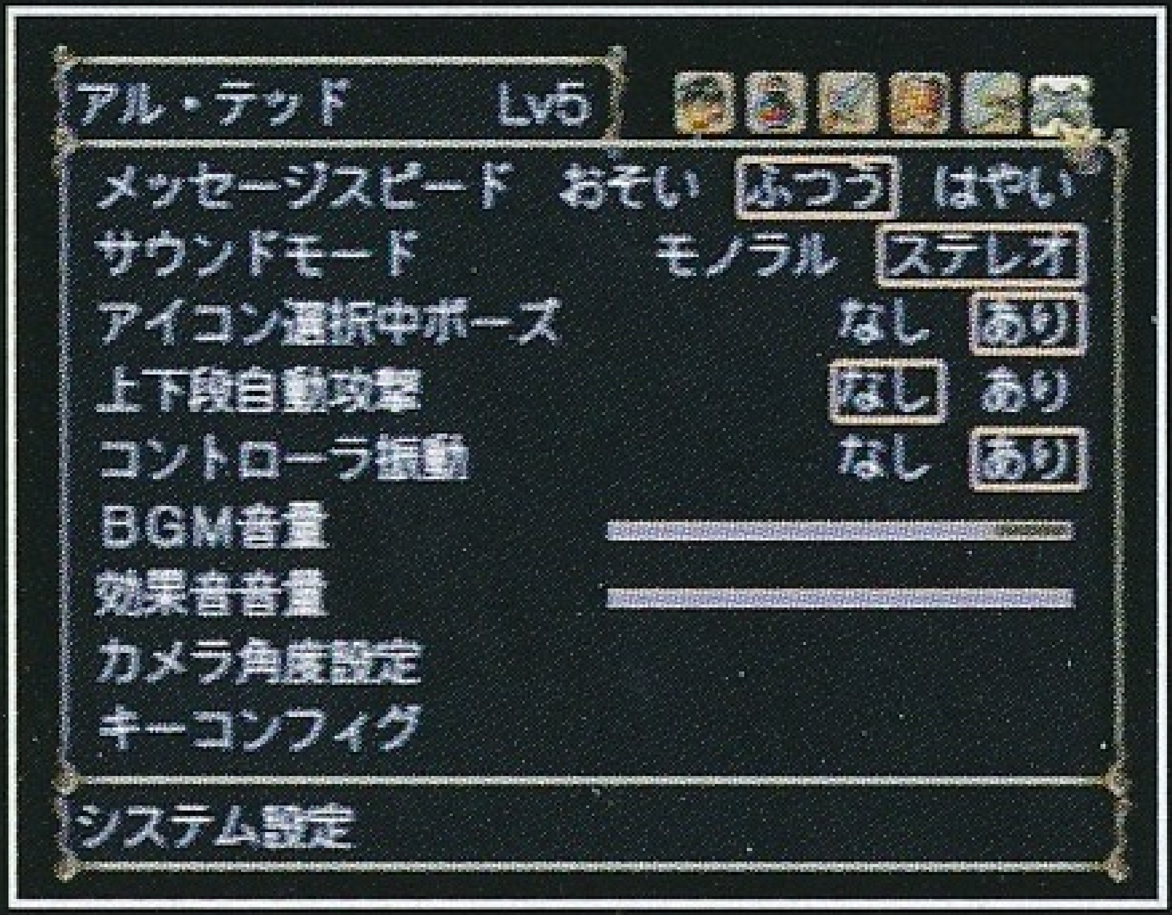
剣舞は攻撃ボタン(⊗ボタン)とアクションボタン(◎ボタン)の組み合わせで出すことのできる連続技です。連続している最中は敵の攻撃は当たりません。最大で4連続の技を設定することができます。

✢ 剣技(コマンド入力技)

剣技は攻撃ボタン(⊗ボタン)と方向キーを組み合わせたコマンドを入力することによってくり出すことのできる高度な技です。入力パターンは全部で5種類あります。

システム設定

メッセージスピードやBGMの音量を変更するときに使用します。また、ここでキーコンフィグも設定できるので、自分の使いやすいようにボタン配置を変更するといいでしょう。



✣ カメラ角度設定

画面上の主人公の見え方を変更することができます。方向キーの上下で俯瞰(ふかん)の角度調整、左右で距離を設定できます。また◎ボタンを押すとデフォルトの設定に戻ります。

✣ 上下段自動攻撃

上下段自動攻撃を「あり」にするとモンスターの高さを自動判別し、その高さが低ければガード斬り、通常であれば通常攻撃、高い場合はガード昇斬りの攻撃になります。

save & load

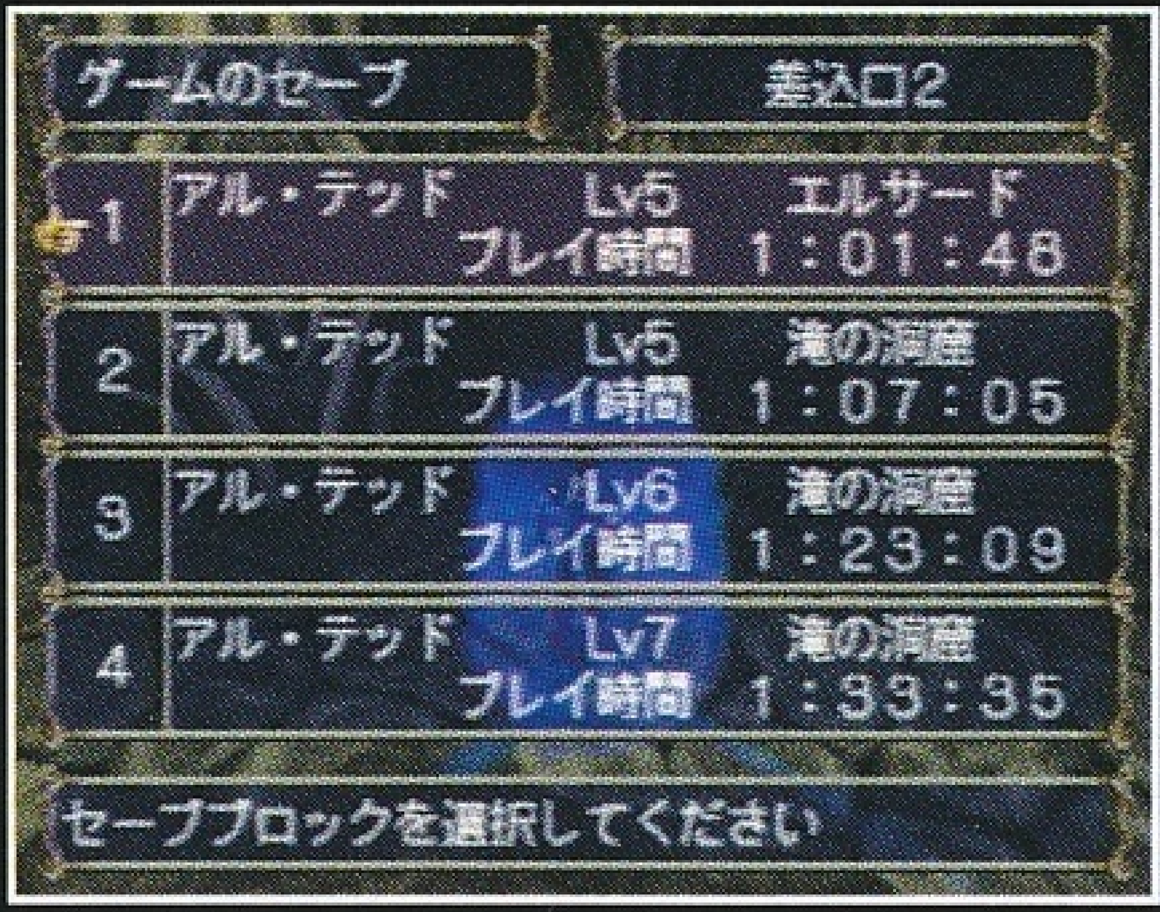
セーブ&ロード

セーブ

画面上に出てくる青い結界(セーブエリア)で、これまでのゲームの状態を記録をすることができます。青い結界の中心に立ちアクションボタンを押してメニューを選んでください。メモリーカード、もしくはPocketStation(ポケットステーション)に最大で15のセーブデータを残すことができます。

ロード

オープニング画面でContinue(コンティニュー)を選択すると、ゲームの続きを始めることができます。ただし、セーブデータがない場合はロードをすることができません。セーブデータを残すにはメモリーカード、もしくはPocketStation(ポケットステーション)が必要です。



ポケットステーションの使い方

BRIGHTIS Pocket (download)

└── 「ブライティス・ポケット」のダウンロード

「ブライティス・ポケット」は、PocketStation（ポケットステーション）専用ゲームです。本体にポケットステーションをセットし、モードセレクト画面で「PocketStation」を選択してゲームをダウンロードしてください。「ブライティス・ポケット」は本編のセーブデータを使うので、セーブデータをポケットステーションに残していないと遊ぶことができません。必要なブロック数は、ダウンロードに9ブロック＋セーブデータに1ブロックで、合計10ブロックが必要になります。ダウンロードが終了したらポケットステーションの左右ボタンを押して「ブライティス・ポケット」を選択してください。決定ボタンを押すとモード選択画面に切り替わります。

BRIGHTIS Pocket (play)

└── 「ブライティス・ポケット」で遊ぶ

「ブライティス・ポケット」は本編に連動したミニゲームです。「ブライティス・ポケット」のミニゲーム中に得たポイントによって、本編の主人公を強くすることができるようになります。逆に本編で得たアイテムを使って、ミニゲームをすることもできます。「ブライティス・ポケット」には数種類のミニゲームが入っていますが、ここでは「デュエル」と「カード」のふたつを紹介します。本編のゲームの進行具合によって、遊べるミニゲームの数は増えていきます。

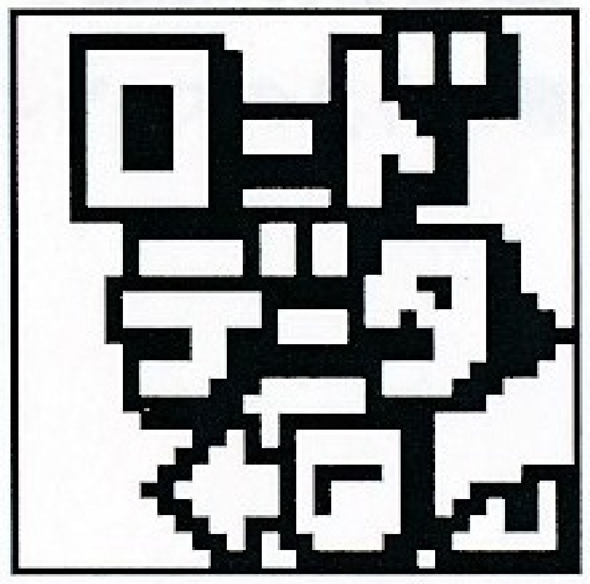
- **上ボタン**　使用しません
- **下ボタン**　使用しません
- **右ボタン**　右に選択
- **左ボタン**　左に選択
- **決定ボタン**　決定（ボタンを押し続けるとメニュー画面となり、「EXIT」か「CONTINUE」を選べます。「EXIT」を選ぶとミニゲームを途中で終了することができます）

※PocketStation（ポケットステーション）は別売りです。

load data&free mode

ロードデータ&フリーモード

「ブライティス・ポケット」には、本編に連動してアイテムを賭けたりする「ロードデータ」と通信対戦を利用して友だちと遊ぶことのできる「フリーモード」のふたつがあります。「ロードデータ」では、ミニゲームに勝つことで対戦キャラをどんどん増やすことができます。また、ミニゲームに勝つことによって、アイテムを獲得したりすることもできます。「フリーモード」は通信機能を利用して、友だちとミニゲームで対戦することができます。ミニゲーム中のキャラとも対戦できますが、どちらの場合もアイテムを獲得することはできません。(フリーモードで対戦するキャラは、一度ロードモードで戦った相手のみを選択することができます。まだ戦ったことのないキャラとはフリーモードで対戦することはできません)



delete data

データの削除

「ブライティス・ポケット」に別のゲームのデータや別のポケットステーション専用ゲームのデータを入れたいときは、「ブライティス・ポケット」のデータを削除してください。まずはじめに、ポケットステーションを時計画面か「ブライティス・ポケット」のタイトル画面を出した状態でプレイステーションのメモリーカード差込口1、もしくは2に差し込みます。次にプレイステーション本体にソフトを何も入れないで電源を入れます。画面上にメインメニューが出ますので、ここでメモリーカードの画面を選んでください。ポケットステーションの中に残されているデータを「DELETE」すれば、「ブライティス・ポケット」のデータは削除されます。

wireless battle

通信対戦

ポケットステーションどうしで対戦する場合は、光通信機能を使います。通信対戦にはポケットステーション本体にそれぞれ「ブライティス・ポケット」がダウンロードされていて、対戦可能なゲームができる状態になっている必要があります。対戦可能なゲームは選択画面の「タイセン」で選べるものです。それぞれのポケットステーションで下記の操作を行って対戦してください。

1. 画面右上に通信中アイコンが表示されたら通信準備をしてください。
2. 光通信部分をなるべく相手の光通信部分と平行に近づけます。
3. 通信中は、ポケットステーションを動かしたり通信部分を隠さないようにしてください。また、通信部分に蛍光灯の光が入らないように注意してください。
4. OKが表示されれば通信完了です。上記の動作を繰り返して対戦を行います。

対戦キャラクターを増やす

「ブライティス・ポケット」は、ミニゲームに勝ち進むことによって、対戦キャラクターが増えていくようになっています。また、本編のゲームの進行とも密接に関係しているので、シナリオが進行したあとなどにも対戦キャラクターが増えている場合があります。本編のゲームを進めた後は「エルサード」の街の人や剣術士たちと話をしておくといいでしょう。一度戦って勝った相手は、そのまま対戦キャラクターとして「ブライティス・ポケット」に残るので、何度でも対戦することができます。逆に本編のゲームが進行していない状態だと「ブライティス・ポケット」の中のミニゲームもプレーすることができない場合があります。本編のゲームを進行させて「ブライティス・ポケット」に関する情報を聞くことによって、ミニゲームができる状態になります。

「デュエル」の遊び方

「デュエル」は三種類の剣の技を上手に組み合わせて、いろいろなキャラクターと対戦するミニゲームです。3つの技はジャンケンのグー、チョキ、パーと同じ関係にあり、相手の攻撃を予測してこちらの攻撃パターンを組み立てる必要があります。ただし、通常のジャンケンと違って、「デュエル」には「構え」と「崩れ」というふたつの体勢があります。「構え」のときに技を受けると「崩れ」になり、「崩れ」のときに技を受けることでダメージが発生します。つまり、技があいこであっても「崩れ」のときには技が出るのが遅いのでダメージを受けてしまうということです。こうして互いに攻撃を出し合い、先に相手の体力をゼロにしたほうが勝ちとなります。勝った後の対戦内容によってスキルポイントを獲得することができます。「デュエル」の説明は、「エルサード」の街はずれにあるレグルスの兵舎の壁にも書かれています。

ゲームの流れ

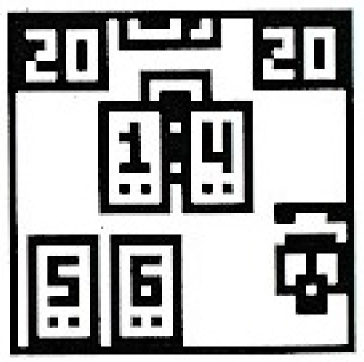
まずはじめに技の組み立てを行います。これをインターバルといいます。技には「ジャンプ」攻撃、「対空」攻撃、「下段」攻撃の3種類があります。「ジャンプ」は「下段」に強く「対空」に弱い（与えるダメージ2）、「対空」は「ジャンプ」に強く「下段」に弱い（与えるダメージ3）、「下段」は「対空」に強く「ジャンプ」に弱い（与えるダメージ1）という特長を持っています。次に技を出す順番を決めます。1回の戦闘で出す技は3つで、どの技を選んでもかまいません。3回連続「ジャンプ」を選ぶといったこともできます。こうして自分の攻撃パターンを作ったら、相手と対戦に入ります。これをデュエルといいます。攻撃パターンにしたがって自動的に対戦がはじまり、どちらかの体力がゼロになるまでインターバルとデュエルを繰り返します。

「カード」の遊び方

「カード」はペインカードと呼ばれるカードの数字を相手よりも先に当てるミニゲームです。カードは1～7の数字で、1枚のカードを伏せて場に出し、残りの6枚を親と子、それぞれに3枚ずつ配ります。たとえば伏せられたカードが5の場合、ペインカードはこの5と隣あわないカード、つまり1.2.3.7ということになります。子から先にカードを場に出し、交互にカードを出し合います。相手の出したカードがペインカードだと判断したら「ペイン」と宣言することで、場に伏せられたカードを見ることができます。相手の出したカードがペインカードだった場合はペインカードの数字と同じ数のチップを相手から減らすことができます。逆にはずれた場合はペインカードと場札の合計数のチップを失ってしまいます。こうして、どちらかのチップがなくなるまで繰り返しゲームを続けます。ゲームに勝つと鉱石やアイテムがもらえます。「カード」の説明は、宿屋の中にある酒場の壁にも書かれています。

✛ ゲームの流れ

まずはじめに賭けるチップ数を決めます。手持ちの鉱石ひとつにつき10のチップに交換できます。最大で5個の鉱石まで賭けることができます。最初は相手が親、こちらが子になります。親がカードを配ったら、場に伏せてあるカードの数字を予想します。先に場にカードを出すのは子のほうです。このとき注意しなければならないのは、場に出すカードの数字と伏せてあるカードの数字が続いていなければならないことです。こうしてお互いにカードを出し合います。相手の出したカードが続きの数字でないと判断したら手札の右側に位置しているドクロマークを選びます。判断が正しければ「Bingo!」、間違っていれば「Miss…」と表示されます。チップを失ったほうが子となり、どちらかのチップがゼロになるまで対戦を繰り返します。



上級操作

ADVANCE MANUAL

BRIGHTIS

ブライティス

Thou, the one chosen by the Elements,
We pray you use your empowering strength with your righteous heart, to bring peace and shine eternally

剣を使った攻撃

technical information

技の種類と入手法

「エルサード」の街はずれには、剣の技を教えてくれる3人の剣士がいます。最初のうちは基本技しか使えませんが、いろいろな技を教えてもらうことで技の種類はどんどん増えていきます。技には4つの系統があり、最終的には64種類にも及びます。ただし、それぞれの技を設定できる数には制限があり、最高で基本技5種類、剣撃9種類、剣舞5種類、剣技5種類の合計24種類となっています。技を「習得」するにはスキルポイントが必要で、スキルポイントは戦闘によって得ることができます。

✣ 初心者道場

剣士のひとり、レグルスのいる兵舎は、基本操作を教えてくれる初心者道場になっています。レグルスに話しかけると「初心者道場」というコマンドがあらわれます。これを選択すると、基本技を使った攻撃を学ぶことができます。

attack ability

剣の攻撃力

剣の攻撃力は、主人公の装備している剣、ストレングスのパラメータ、使った技、によって決まります。「技設定」画面で技修得時に表示される数字は、攻撃力をどれだけ増すかのパーセンテージになっています。つまり、150と書いてあれば、攻撃力を1.5倍にするというわけです。よって、(ストレングス＋剣の攻撃力)×技の数値/100が主人公の攻撃力ということになります。

✣ 剣の長さについて

剣には攻撃力のほかに長さがあります。いくら攻撃力の高い剣でも相手に届かなければダメージを与えることはできません。長い武器を持った敵にダメージを与えたい場合は、多少、威力は弱くても長さのある剣のほうが使いやすいでしょう。長さは「装備メニュー」で確認することができ、S＝ショート、M＝ミドル、L＝ロングの順に長くなっています。

acquire of skill

スキルの獲得

技の「習得」に必要なのがスキルポイントです。スキルポイントは敵を攻撃すると獲得することができます。敵に攻撃がヒットしたときに出る数字は累積スキルポイントをあらわしています。数字の後ろにプラスされて出る数字が、その攻撃によって得られるスキルポイントです。もらえるスキルポイントは、技の種類と、連続で攻撃できたかによって変わってきます。攻撃力の高い技を使って攻撃をヒットさせた場合は、攻撃力が低い技をヒットさせたときよりも多くのスキルポイントを得ることができます。また、敵に反撃されずに連続で攻撃をヒットさせると、より多くのスキルポイントを得ることができます。その場合、スキルポイントは攻撃を当てた回数分累積されます。累積される加算値は、剣技が+3、剣撃+2、剣舞+1、一部の通常技+1となっています。

道場で技修得時に表示される数字は、基本切りを100とした時の攻撃力の数字です。

スキルコイン

スキルの最大加算値を増やしてくれるアイテムがスキルコインです。初期状態でのプレイヤーの最大スキル加算値は10ですが、コインを1枚取るごとにプラス1されていきます。つまり、持っているコインの枚数によって加算ポイントの最大値を上げることができ、連続して攻撃をヒットさせることによって最高で60のスキルポイントを獲得することができます。スキルコインは、フィールドのあらゆる場所に隠されているので、注意して探さないと見つけることができません。フィールドには全部で50個のスキルコインが配置してあります。

基本技

基本技は全部で16種類あります。⊗ボタンとそれ以外のボタンや方向キーと組み合わせる技で、防御をしながら、ジャンプをしながら、など、動きにバリエーションが多いのが特長です。実際の戦闘では、いちばん多く使用することになるでしょう。まずはこの基本技を自在に操れるようになりましょう。

⊗	立ち攻撃
↑+L2+⊗	歩行中攻撃
↑+⊗	ダッシュ中攻撃
□+⊗	ジャンプ中攻撃
R2+⊗	ガード中攻撃

剣撃(ボタン溜め技)

剣撃は全部で17種類あります。◎ボタンを押しておくだけの技なので比較的、使うのは難しくありません。うまく敵の攻撃をかわしながら◎ボタンを押し続け、一気に攻撃を仕掛けたいときなどに有効です。初期の段階では2秒溜めまでの3種類しか技を設定できませんが、後半になると8秒溜めを要する大技が使えるようになります。

◎	0秒溜め攻撃
◎(1秒押し)	1
◎(2秒押し)	2
◎(3秒押し)	3
◎(5秒押し)	5
◎(8秒押し)	8

※コマンド中の矢印は方向キーをあらわしています。

剣舞（ボタン連携技）

剣舞は全部で15種類あります。⊗ボタンと◎ボタンの組み合わせで連続攻撃を繰り出すことができます。基本斬りを起動技として、2段攻撃のエコセーズを覚えたあとに3段攻撃のストロットを覚えれば、基本斬り-エコセーズ-ストロットという連続技を使うことができます。連続技には3段止めといった具合に、次に技に繋がらないものもあります。止め技は、威力の高い大技で攻撃ボタン（⊗ボタン）で終わる技を指しています。

⊗-◎	2段攻撃
⊗-◎-⊗	3段攻撃
⊗-◎-◎	3段攻撃
⊗-◎-◎-⊗	4段攻撃
⊗-◎-◎-◎	4段攻撃

剣技（コマンド入力技）

剣技は全部で16種類あります。方向キーと⊗ボタンを使ったコマンドを入力して出す技で、高度な操作テクニックを要します。コマンドは全部で5種類ありますが、どのコマンドにどの技を当てはめるのも自由なので、最初のうちは簡単なコマンドのところに自分がもっとも使いやすい技を設定するといいでしょう。

- ↑-↑-⊗
- ↑-↑-↑-⊗
- ↓-↑-⊗
- ↑-↓-↑-⊗
- ↑-→-↓-←-⊗

※コマンド中の“＋”はボタン同時押しを、“-”はボタンを続けて押すことを表しています。

魔法を使った攻撃

magic enclose

魔法の封入

シナリオが進行して、主人公が「グローバルエレメント」を入手すると魔法を使えるようになります。魔法は火系、水系、雷系、回復系の4つの系統に分かれていて、それぞれの系統の魔法を「グローバルエレメント」に封入することで使えるようになります。封入は「エルサード」にいる魔女がしてくれます。各系統の魔法は、条件を満たすことによってより強力にレベルアップすることができます。魔法はメニューを開いて、「アイコン設定」で魔法をセットすれば、アイテムボタンで使えるようになります。使用するとMPを消費しますが、MPは時間と共に回復するようになっています。「グローバルエレメント」を複数持てるようになれば、複数の魔法を使えるようになります。

✣ 巻物の使い方

魔法は魔女に封入してもらう以外にも「巻物」を使って封入することができます。遺跡の中を探索しているときに魔法の系統を変えたい場合などに使用するといいでしょう。ただし、「巻物」は消費アイテムなので、一度使うとなくなってしまいます。また、「グローバルエレメント」にもともと封入してあった魔法も「巻物」を使うことでなくなってしまうので、使うときには注意が必要です。

●● 炎系魔法（ファイアボール）

火の属性を持つ火炎を飛ばす魔法です。直進する火球によって敵を攻撃します。レベルアップすることで、火球を3方向に飛ばせるようになります。

●● 氷系魔法（アイスショット）

氷の属性を持つ氷の塊を飛ばす魔法です。近い敵に追尾していく氷弾で攻撃します。レベルアップすることで、ヒット後に氷柱が伸びるようになります。

●● 雷系魔法（サンダー）

雷の属性を持つ稲妻を落とす魔法です。近くの敵に雷を落とすので後ろに敵がいるようなときに有効です。レベルアップすることで水平に稲妻を放ちます。

●● 回復系魔法（ヒール）

攻撃系ではなく防御系の魔法です。体力を回復するだけでなくマヒや毒といった状態も回復します。もしくは次第に少ないMPで体力を全回復できるようになります。

アイテムの使い方

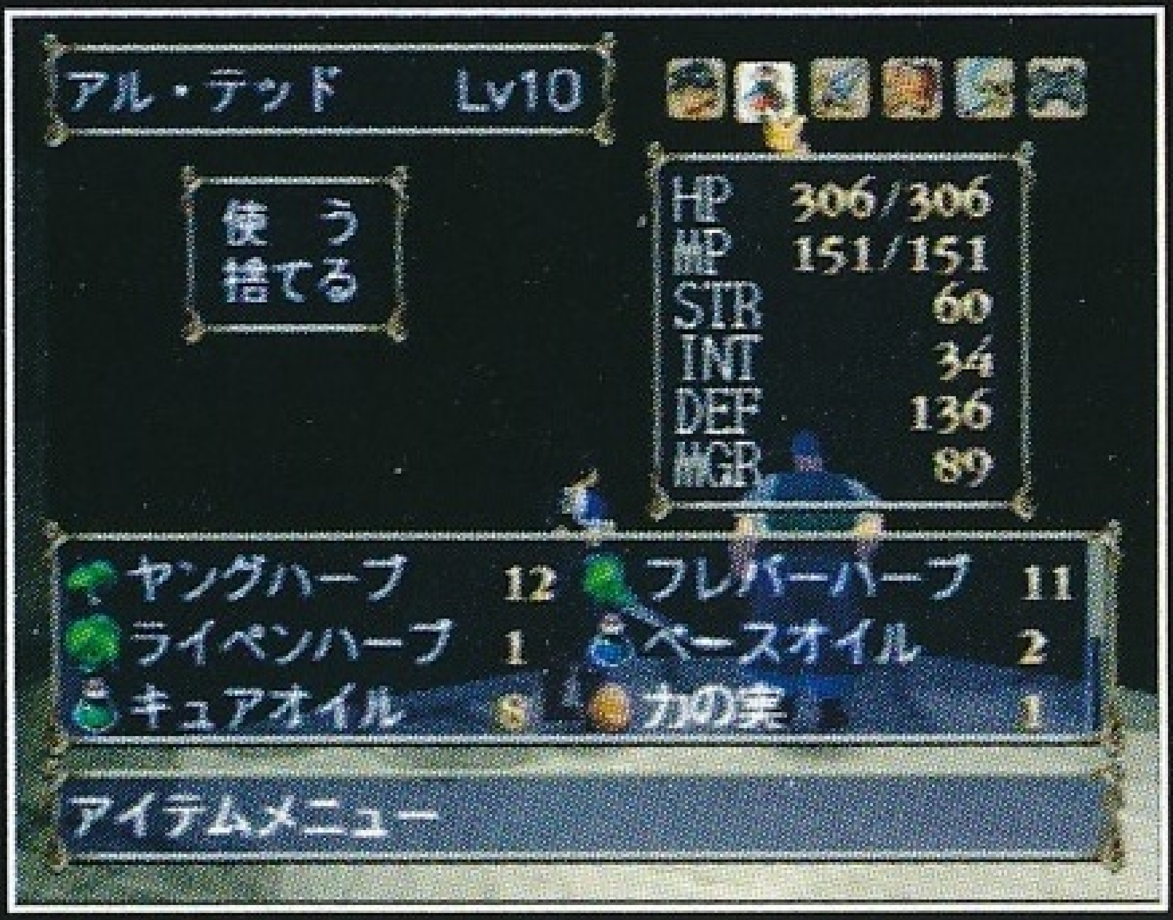
item category

アイテムの種類

アイテムには消費アイテム、永久アイテム、装備アイテムの3種類があります。また、アイテムを使用する方法には、「アイテムメニュー」画面を開いて使うアイテムを選ぶやりかたと、あらかじめ「アイコン設定」画面でアイテムを登録しておいて、戦闘時にアイテムボタンを利用してアイテムを使うやりかたの2種類があります。各アイテムの持つ効果などは、「アイテムメニュー」で確認することができます。

消費アイテム

「ヤングハーブ」や「ベースオイル」など、使うとなくなってしまうアイテムを「消費アイテム」といいます。おもに体力回復など、状態を良好にするのに使用します。「アイコン設定」では道具1として登録することができます。



永久アイテム

「地図」や「照明弾」など、一度手入れてしまえば何度でも使用できるアイテムを「永久アイテム」といいます。「夜伽草」など、イベントに関連するアイテムもこれに含まれます。

装備アイテム

「装備アイテム」は装備することによってステータスなどをアップする「リング」のことを指しています。「リング」は装備するだけで、魔法の抵抗力が上がったり、毒やまひに侵されなくなったりと、さまざまな効果を持っています。「装備メニュー」で、武器や防具と同じように装備しておくことができます。

✛ 装備の属性について

装備することによって主人公のステータスをアップさせる武器や盾も広い意味では「装備アイテム」といえます。そして、これらの「装備アイテム」には、まれに属性と呼ばれるものが付いています。属性には、火、雷、水の3種類があり、魔族は、この3種類と無属性の4系統に分類されます。火は雷に強く水に弱い、雷は水に強く火に弱い、水は火に強く雷に弱い、という特性を持ち合わせています。

フィールドの歩き方

informer

情報の入手

「ブライティス」では、広大な「ウル・ノルド」をくまなく探索する必要があります。とはいえ、何度も何度も同じ場所を行ったり来たりしていたのでは、なかなか先へは進めません。効率のよい探索のためには、街の人との会話や遺跡での出来事などをしっかりと覚えておくことが重要です。大事な言葉に耳を傾ければ、次に自分が何をすべきかがわかるでしょう。もし冒険に迷った場合は、一度「エルサード」に戻ってみてください。

マップを使う

フィールドや遺跡の中で無駄なく行動するには、「地図」を上手に使う必要があります。フィールドのほとんどは網羅されていますが、遺跡の中については、その遺跡の中に隠されている「地図」を見つけださなければ使うことができません。遺跡の中の「地図」を手に入れるには、敵を全滅させる、宝箱を見つける、トラップを解除する、などそれぞれ条件が異なっています。「地図」はアイテムボタンで使用することができ、SELECTボタンを押すことで、縮小マップの操作説明を見ることができます。

UR NORUD

遺跡の世界「ウル・ノルド」

「ウル・ノルド」全域に広がる遺跡群。「第一次派遣隊」の調査によって、すでにその存在は確認されていた。滝の裏側に掘られた「滝の洞窟」、巨大な潅がい施設と思われる「湖の遺跡」、切り立った絶壁に位置する「ザビヤバの谷」、万年雪によって閉ざされた「雪山の城」……。そのどれもが永きに渡り人の目に触れることを固く拒んできた。
そう、まるで何かを隠すように……

Hexsalkia

湖の遺跡：南に位置する4つの封印遺跡のうちのひとつ。アルムス湖の水中で朽ちかけており、水門を開かなければ遺跡の奥に入ることができない。

空の遺跡：遙か昔に建造され、今なお天高くそびえ立つ空中回廊。内部は円筒状のホールや、それを取り巻く複雑な回廊が幾層にも重なっている。

elthard

エルサードの街

冒険の拠点となるのが「エルサード」の街です。ここでは、体力の回復、武器や防具の入手、技の習得など、主人公の能力を格段にアップすることができるばかりでなく、今、この地で何が起きているか、といった情報を入手することもできます。戦いに疲れたり、自分のすべきことがわからなくなったようなときには、「エルサード」の街に戻るといいでしょう。

✢ 宿屋

女主人、ミラの経営する宿屋です。ここで「休憩」すると主人公の体力が完全に回復します。宿屋の中には酒場があり、ここでポケットステーションの「カード」ゲームのルールや遊び方を学ぶことができます。

✢ 武器屋

武器商人のサダルが経営する武器屋です。通常、使用する剣や防具、盾の販売以外にも、冒険の途中で手に入れた「鉱石」を渡すことで新たな武器を作り出してくれたりもします。

✢ 道具屋

ハマルの経営する道具屋です。店というよりは、ハマル自体が道具を売り歩くと考えたほうがいいでしょう。各種、アイテムを取り扱っている以外に、特殊なアイテムについて情報を教えてくれたりもします。

道場

3人の剣士が教える技の道場です。スキルポイントに応じて、技を伝授してくれます。「初心者道場」もここにあります。また、レグルスの兵舎の壁には「デュエル」ゲームのルールや遊び方が書いてあります。

魔女の家

「エレメント」の研究をしている魔女の住む家です。ここでは、「グローバルエレメント」に魔法を封入してもらうことができます。封入にはお金がかかりますが、一度、封入した魔法は別のものに入れ替わった場合でもここにくれば元に戻してもらうことができます。

カペラの家

女狩人、カペラの住む家です。カペラはこの「ウル・ノルド」の広い地域で狩りをしていたため、周りの状況について詳しく知っています。何かわからないことがあるときは彼女のもとに行くといいでしょう。

灯台

灯台守のレサートが船を待っている灯台です。シナリオが進行すると外洋から船が到着して新たなアイテムや情報が追加されます。時折話しかけてみましょう。

冒険のヒント

adventurous know how

冒険者の心得

遺跡探索の第一目標は「グローバルエレメント」を探し出すことですが、そのためには数々のトラップや試練をかいくぐらなくてはなりません。敵を全滅させる必要があったり、トラップをはずして橋を架ける必要があったり、隠された宝箱見つける必要があったりと、その方法はさまざまです。中には構造をキチンと把握して上から降りるようにしないと先へ進めない、といった遺跡の構造を利用したトラップもあります。これら数々の難関を突破しなくては目的を達成することはできません。

✦「自在視点」を活用しましょう

迷宮に仕掛けられたワナや隠されたアイテムを確実に見つけるためには、SELECTボタンを押して「自在視点」に切り替えましょう。ただし、その間は無防備になってしまうため敵の攻撃には注意が必要です。

✦「休憩」で体力回復

宿屋や遺跡の中にある泉では「休憩」することができます。「休憩」をするとヒットポイントを完全に回復することができます。体力がゼロになるとGAME OVERとなるのでヒットポイントの残りには注意しましょう。

エレメントとは？

「ブライティス」の世界には3種類の「エレメント」が存在します。このうち主人公が実際に手に入れて活用するのは、「キーエレメント」と「グローバルエレメント」のふたつです。「キーエレメント」は文字通り、遺跡の探索のキーとなるアイテムです。光のエネルギーを蓄積し、闇を照らすことができます。さらに、闇の魔力に封じられたさまざまな物を解き放つ力を持っています。画面左上のライトゲージで持っている「キーエレメント」の数とそのエネルギーの残りがわかるようになっています。「キーエレメント」は数多く持つほどそのエネルギーが増し、長く輝き続けます。ただし、「キーエレメント」は、見つけたその遺跡の中でしか使うことができません。いったん表に出てしまうと遺跡のトラップなどは元に戻ってしまうので注意が必要です。「グローバルエレメント」は、さらに大きな「エレメント」で、その内部に魔法を封入することができます。「グローバルエレメント」は全部で4つ存在しています。

✚ キーエレメント

遺跡の中に落ちていたり、敵を倒すことで手に入れることができる小さな水晶。「キーエレメント」を拾うと光のエネルギーを使うことができるようになり、自分の周りが明るくなるだけでなく、闇の魔力に封印されたものを解放することができる。

✚ グローバルエレメント

「キーエレメント」に比べて、はるかに大きく純粋な水晶。「ダークエレメント」の力を引き出すキーとなるだけでなく、さまざまな魔力を封じ込めることによって、魔法を使うことができるようになる。

✚ ダークエレメント

「ヘキサルキア城」の最深部にある祭壇の上部にまつられているといわれる巨大な水晶。この世を支配できるほどの魔力を持つといわれている。魔族たちは「ダークエレメント」の力を使うことで闇の魔王を復活させようと考えているが……

エレメントを使う

✛「台座」を活用しましょう

「キーエレメント」を収める台座は、遺跡に仕掛けられたトラップを解除するカギになるばかりでなく、「キーエレメント」の出し入れをすることで光のエネルギーの補充をすることもできます。また、台座に収めた「キーエレメント」は、そのまま収めておかなければトラップを解除できないものと一度解除してしまえば、はずして持っていけるものに分かれています。「キーエレメント」の数が足りなくならないように注意しましょう。

✛闇の宝箱

遺跡の中を探索していると「闇の力で封印されている」というメッセージが出る宝箱があります。この宝箱を開けるには、その遺跡の中にあるキーになるアイテムである「グローバルエレメント」や「夜伽草」を手に入れる必要があります。キーになるアイテムが手に入ると遺跡の中が明るくなり、闇の力の封印が解けて宝箱を開けることができるようになります。

混沌の遺跡と豪族の墓

「混沌の遺跡」と「豪族の墓」は、旧世界の遺物で、かつては神殿と呼ばれていた場所です。これらは、普通の遺跡とは違い、次第に深い階層に潜ることができるという変わった性質を持っています。内部には、ほかでは手に入れることのできない珍しいアイテムも隠されています。

boss

ボスとの戦闘

「ヘキサルキア」の各遺跡には、いわゆるボスキャラクターと呼ばれる手強い敵がひそんでいます。あるものは「グローバルエレメント」を守っていたり、あるものは遺跡に入った者を地上に帰さないなど、それぞれが目的を持っていますが、主人公にとっては倒すべき相手であることに変わりはありません。各ボスは、特長的な攻撃パターンを持っており、この攻撃に対処する方法を見つけだすことがクリアへの近道となるでしょう。

✛ ヘルハウンド

「草原の遺跡」に放たれた召喚魔獣。素早い動きと強力な牙による攻撃でヒットアンドアウエイを繰り返す。何度か攻撃を加えるとさらに凶暴な姿へと変貌する。

decision

終了判定

「ブライティス」では、ゲームをクリアしたあとにプレイヤーの「ランク」が判定されます。判定の材料になるのは、1.クリアしたときのレベル、2.クリアにかかった時間、3.集めたスキルコインの数、の3つです。レベルは低いほどよく、クリア時間は短いほど優秀で、スキルコインの数は多いほど好判定となります。また、クリアデータをセーブし、そこからまたゲームをスタートさせると「ランク」に応じたアイテムを最初から持った状態でプレーを開始することができます。クリア後は再度終了判定が行われるので、好ランクを目指して何度もチャレンジしてみてください。

プロデューサー	赤川　良二(Arc　Entertainment　Inc.)
監督	横田　幸次(Shade　Inc.)
ディレクター	永嶋　敦(Arc　Entertainment　Inc.)
ゲーム企画・開発	Shade　Inc.
	Quintet　co, ltd.
プログラム	高橋　幸生
	永島　純
	吉田　充
	村田　茂人
グラフィックデザイン	横田　久
	渡辺　和芳
	松前　俊邦
	杉山　直孝
	高橋　学
	林田　淳
	高橋　好則
ゲームデザイン	高橋　幸生
	横田　久
プランナー	鶴　剛史
アシスタント	千葉　賢
サウンド	曳地　正則(QUINTET)
	金田　直樹(QUINTET)
	関　正道(SCEI)
タイトルロゴデザイン	阿部　英一
オープニングムービー	Rapael　digit　&　studio
	猪原　健夫
	久保田　智之
	檀上　誠
	中村　泰子

エンディングムービー	Arc Entertainment Inc.
	田中　真
	中川　俊彦
	池田　優子
	酒井　新
	畑中　誠文
スペシャルサンクス	小川　道子
	橋本　昌哉(QUINTET)
	大槻　潮(QUINTET)
	TAHJI
	松田　裕(SCEI)
QAマネージャー	水野　雅之(SCEI)
デバッグスタッフ	SCEI
	沖中　大祐
	山本　幸治
	長井　実果
	坂本　遼早
	佐々木　基
	磯野　奈緒子
	松山　陽子
プロモーション	佐伯　雅司(SCEI)
	小室　吏　(SCEI)
	山口　光秀(SCEI)
販売企画	内藤　克彦(SCEI)
イラスト	後藤　基介(PASTEL INTERNATIONAL)
解説書編集	T・D・H
パッケージコーディネート	森　栄二郎(SCEI)
	鈴木　宏枝(SMC)
エグゼクティブプロデューサー	佐藤　明(SCEI)

h... the one chosen by the Elem...
...e pray you use your empowering strength with your righteous heart, to bring peace and shine eternally.

GARAGE http://www.scei.co.jp/
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、
Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。

SCPS 10105

©1999 Sony Computer Entertainment Inc. Produce by Arc Entertainment Inc.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks , "DUAL SHOCK" and "PocketStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.